

Любая игра – это потребность детского организма. С помощью игр ребенок учится взаимодействовать с окружающим миром, реализует свои внутренние потребности и всесторонне развивается.

Также игра – это еще один из самых важных аспектов воспитания. Не стоит мешать ребенку фантазировать в своих сюжетных играх, но можно помочь ему развиваться и умственно, и физически, дополнительно подбирая для него игры, а еще лучше играя вместе с ним.

<p><u>Али-Баба и разрывные цепи</u></p> <p>Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!» Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.</p>	<p><u>Двенадцать палочек</u></p> <p>Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.</p>
<p><u>Пол, нос, потолок</u></p> <p>Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».</p>	<p><u>«Укротители диких зверей»</u></p> <p>Возьмите небольшие листы бумаги, напишите на каждом название животного. Листы раздайте детям и попросите их нарисовать то животное, которое они получили. Пока они этим заняты, поставьте в круг стулья, на один стул меньше, чем детей. Дети занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Он медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова: «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья. Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.</p>
<p><u>«Достань яблоко»</u></p> <p>Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды. Поскольку дети почти наверняка расплескают воду и забрызгаются сами во время игры, лучше проводить ее на улице, а детей одеть в что-то, что не линяет и не промокает.</p>	<p><u>«Брось предмет в цель»</u></p> <p>Это достаточно старая игра, в ней используется по традиции предмет, который дети, возможно, раньше никогда не видели. Прищепку для белья можно заменить монетой, конфетой или другим небольшим предметом. Дети по очереди становятся на колени на стул и пытаются забросить небольшой предмет (который вы выберете для игры) в коробку или корзину. Тот, кто смог забросить большее количество предметов в корзину,</p>

	<p>победил. Если в игре используются конфеты, ребенок в конце игры забирает все, что попало в корзину, в качестве приза.</p>
<p><u>«Утки и гуси»</u></p> <p>Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу. Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг. Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».</p> <p>Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся.</p> <p>Если ведущему это удастся, в следующем кону водит «гусь».</p>	<p><u>«Отыщи пуговицу»</u></p> <p>В качестве подготовки к игре возьмите пуговицу, проденьте в нее леску или проволоку и сделайте кольцо такой величины, чтобы дети могли сесть вокруг этого кольца и взяться за него руками. Один из игроков – ведущий, он находится вне круга.</p> <p>По сигналу дети начинают передавать друг другу пуговицу по проволоке таким образом, чтобы ведущий не догадался, у кого она в данный момент.</p> <p>Кого поймают с пуговицей в руке – тот водит в следующем кону.</p>
<p><u>«Угадай, кто главный!»</u></p> <p>Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного».</p> <p>Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топтать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает.</p> <p>Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущим в следующем кону.</p>	<p><u>«Быстрее, пожар!»</u></p> <p>Это эстафета, она похожа на игру «Собери коробочку».</p> <p>Дети делятся на две или более команд, каждой команде выдается пластмассовый стаканчик с водой.</p> <p>На определенном расстоянии от старта устанавливается большая кастрюля или ведро.</p> <p>По сигналу участники обеих команд начинают эстафету. Они бегут со стаканом воды в руках к кастрюле и выливают в нее воду. Затем игроки как можно быстрее бегут к своим командам и передают стаканчики следующему участнику.</p> <p>Стаканчик наполняется водой из шланга или другого источника (обе команды используют один шланг для большего веселья), и игрок снова бежит к кастрюле.</p> <p>Выигрывает команда, первая наполнившая ведро водой.</p>
<p><u>«Делай, как я!»</u></p> <p>Игра предназначена для малышей, в нее лучше играть на улице, где много места.</p> <p>Дети садятся или становятся в круг. Его задача состоит в том, чтобы придумать и выполнить такие действия, которые было бы трудно повторить остальным играющим, например, перепрыгнуть через что-то, попрыгать 50 раз на одной ноге и т. д.</p> <p>Кто не сумел повторить за ведущим – выбывает из игры.</p> <p>Можно также ввести правило, что дети водят по очереди, тогда из игры никто не выбывает, все играют просто ради веселья.</p>	<p><u>«Испорченный телефон»</u></p> <p>Дети садятся в круг. Один из игроков получает лист бумаги с написанным на нем предложением или кто-либо из взрослых говорит ему это предложение на ухо (в случае если ребенок не умеет читать).</p> <p>Далее игрок шепчет на ухо соседу то, что он услышал или прочел, тот – следующему и так далее, по кругу.</p> <p>Последний игрок произносит предложение вслух, а потом вы зачитываете первоначальный вариант.</p> <p>То, что получилось у детей, обычно сильно отличается от вашего варианта!</p>
<p><u>«Ха-ха-ха»</u></p> <p>Это очень простая игра, и, что самое главное, в нее никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться.</p> <p>Дети садятся или становятся в круг, и один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!».</p> <p>Следующий говорит: «Ха-ха!», третий – «Ха-ха-ха!», и так далее.</p> <p>Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется – выбывает из игры.</p> <p>Игра продолжается, а те, кто выбыл, стараются делать все, чтобы рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них).</p>	<p><u>Борьба «вручную»</u></p> <p>Игроки становятся напротив друг друга, ноги на ширине плеч, правая нога одного участника находится рядом с правой ногой второго участника.</p> <p>Затем они сжимают правые руки и по сигналу начинают толкать или тянуть друг друга, пытаясь заставить другого потерять равновесие.</p> <p>Кто первый сдвинулся с первоначальной позиции – проиграл.</p>

<p>Кто засмеется последним – победил.</p>	
<p><u>«Руки вверх!»</u></p> <p>В этой игре принимает участие 8 или более человек. Необходимо иметь 1 монету в 10 рублей или 1 рубль (для маленьких). Дети делятся на две команды и садятся напротив друг друга за длинный стол. Одна команда получает монету, и дети передают ее друг другу под столом. Командир противоположной команды медленно считает до десяти (можно про себя), а затем говорит: «Руки вверх!» Игроки команды, передававшей монету, тут же должны поднять руки вверх, причем руки сжаты в кулаки. Затем командир говорит: «Руки вниз!», и игроки должны положить руки ладонями вниз на стол. Тот, у кого монета, старается прикрыть ее ладонью. Теперь игроки противоположной команды совещаются, решают, у кого монета. Если они отгадали правильно, монета переходит к ним, если нет – остается у той же самой команды. Выигрывает та команда, которая большее число раз правильно угадало, у кого находится монетой.</p>	<p><u>Скользкая цель</u></p> <p>Из плотной материи шьют пять-шесть мешочков размером 6х9 см. Мешочки туго набивают недробленным горохом и зашивают их через край. На пол ставят табуретку и в 4–5 шагах от нее отмечают черту. С черты играющий бросает три мешочка, по одному, с таким расчетом, чтобы мешочек упал на табуретку и остался на ней. Каждый раз, когда играющему удастся это сделать, ему засчитывается 1 очко. Организатор игры стоит возле табуретки и, если на ней остается мешочек, немедленно снимает его. Выигрывает тот играющий, который раньше других наберет 10 очков.</p>